OMEGA DIMENSION

Si alguna vez viajas a la extensa cordillera del Himalaya no te extrañes si entre los escarpados picos encuentras un bonito valle repleto de... ¡¡¡¡INGENIOS MECANICOS!!!! Es el laboratorio del Profesor Locaten, nuestro genial y sabio viajero espacial, que ha encontrado en las alturas el lugar idóneo para desarrollar sus peculiares inventos y comunicarse con los amigos del planeta Freak mediante el poder de transtelepatía que poseen las enigmáticas Hermanas Cósmicas.
Pero, he aquí que el destino ha querido poner a prueba, una vez más, la fuerza de los deseos humanos, permitiendo que el Profesor Locaten y la bien dotada Hermana Cósmica Omega se enamoren locatamente.
Desventurada suerte han corrido puesto que cada una de las Hermanas Cósmicas vive en su propia dimensión y, ya lo reza el poema:

> «Mira que es estar de pega
> que el terrícola Profesor
> haya encontrado su amor
> en la Dimensión Omega»

Existe un solo lugar en el Universo donde es posible comunicar la Dimensión Omega con la Terrenal y nuestros amigos han decidido encontrar esa puerta, ya que nada debe impedirles materializar su amor transtelepático.
Pero, otra vez, el destino cruel va en su contra, porque ha dispuesto que la puerta que une las dos dimensiones se encuentre en el lugar más indómito y peligroso de la Tierra: **LA ZONA TENEBROSA.** Una región dominada enteramente por las perversas huestes del intemporal y malvado Tenebrosus. El villano que, hace milenios, arrasó la fructífera raza cavernícola de los Balunga, cuando habían alcanzado un elevado grado de civilización. Y, más tarde, asoló la ciudad de Immaculate Garden, que había sido creada para el recreo de la alta sociedad de la época, convirtiéndola en un lugar ruinoso por donde pasean los asquerosos monstruos fétidos de Tenebrosus.

EQUIPO OMEGA

Programación Imposible : ANTONIO FREIXANET
Gráficos Monos : DR. PEPE SAMBA
Música Hipnótica : ALBERTO SAMPLER
Otras Dimensiones : COSMIC SISTERS FEDERATION
Ilustración : RAMON BOIX
Grafismo : INDUSTRIAL DESIGN

Nuestra enhorabuena al compañero Alberto Sampler por su reciente nombramiento como Presidente de la Federación de las Hermanas Cósmicas (Cosmic Sisters Federation).

PERSONAJES

HERMANA COSMICA OMEGA:

MEDIDAS: Altura 1.87
Otras 90 x 60 x 90
PESO: 65 Kg.
PELO Rubio
OJOS: Claros
CARACTERISTICAS: Gran agilidad, salto potente, maneja con suma eficacia su espada láser.
OBSERVACIONES: [redacted]

PROFESOR LOCATEN

MEDIDAS: Altura 1.53
Otras 40 x 40 x 40
PESO: 50 Kg.
PELO Con caspa
OJOS: Negros
CARACTERISTICAS: Enclenque, salto ridículo, es capaz de dar bofetadas con poca destreza.
OBSERVACIONES: Debe evitar las corrientes de aire, es propenso a los resfriados.

CARGAS

CASSETTE

SPECTRUM
CARGAR SPECTRUM 48K
Teclear LOAD " " y ENTER
pulsar PLAY en el cassette

CARGAR SPECTRUM + 2
Usar opción cargar cinta

MSX
CARGAR MSX
Teclear RUN "CAS:
Pulsar ENTER
el programa se carga automáticamente

AMSTRAD
CARGAR AMSTRAD
Teclear CONTROL y ENTER
de forma simultánea.
Pulsar PLAY en el cassette

DISCO

PC
CONECTAR EL PC
Insertar el DISCO
Teclea DISCO y
pulsa ENTER

SPECTRUM
CONECTA EL SPECTRUM
Insertar el DISCO
Seleccionar la opción cargador
Pulsar ENTER.

AMSTRAD
CONECTA AMSTRAD
Insertar el DISCO
Teclear RUN "DISCO"
Pulsar ENTER

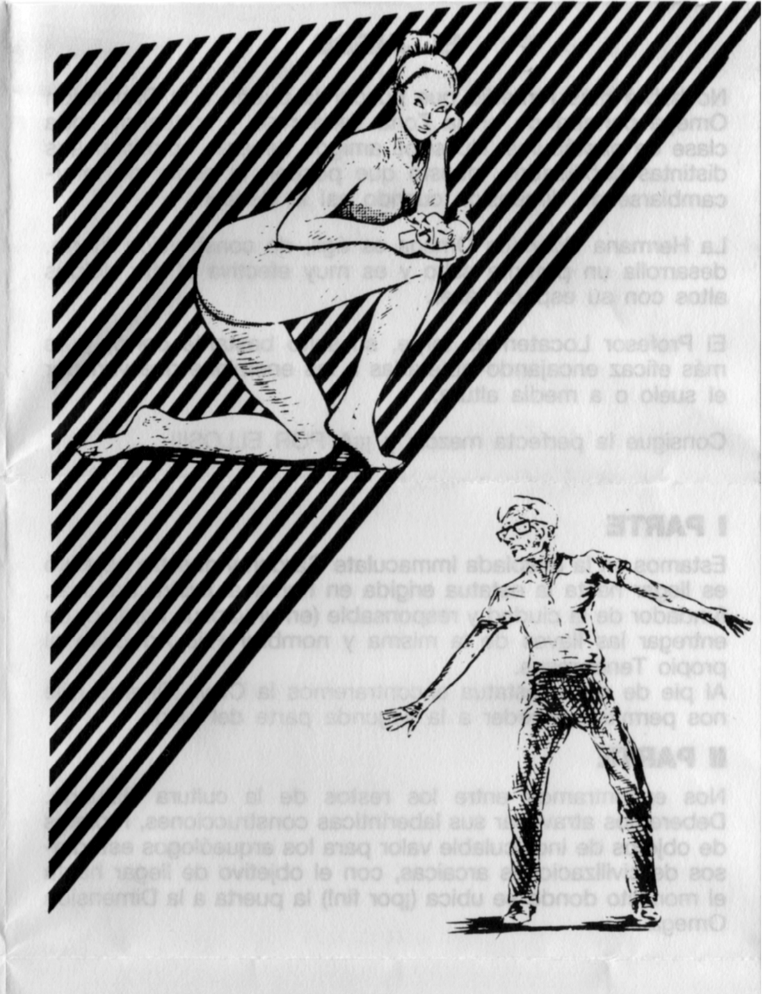
ESPECIFICACIONES TECNICAS

HIPNOTIC AUDIO EFFECTS SYSTEM:

Este sistema desarrolla una serie de rutinas de audio que consiguen un alto rendimiento del chip de sonido AY-3-8912 y permiten, además, emitir efectos sonoros durante la ejecución del juego sin alterar la velocidad del mismo.
La música inicial también utiliza este sistema consiguiendo un singular efecto de Caja de Reverberación Acústica.

HIPER SCROLL GLIDE:

Sistema multidireccional de deslizamiento armónico de VRAM para evitar la distorsión de imagen. Se consigue mediante complejas rutinas que controlan el barrido producido por el haz de electrones del monitor, las cuales permiten, asimismo, una perfecta sincronización entre la impresión de los móviles y el barrido, incrementando considerablemente la velocidad de ejecución.



TECLAS DEFINIDAS

O	:	DERECHA
I	:	IZQUIERDA
Q	:	SALTAR
A	:	AGACHAR
P	:	CAMBIAR
ESPACIO	:	DISPARO
G	:	ABORTAR
CON KEMPSTON ESPACIO	:	CAMBIAR

K.F.R., S.C.P. GARANTIZA TODOS SUS PRODUCTOS DE CUALQUIER FALLO O DEFECTO DE FABRICACION, GRABACION O CARGA.
POR FAVOR LEA CON ATENCION LAS INSTRUCCIONES DE CARGA.
SI POR ALGUN MOTIVO TIENE DIFICULTAD EN HACER FUNCIONAR EL PROGRAMA Y CREE QUE EL PRODUCTO ES DEFECTUOSO, DEVUELVALO DIRECTAMENTE A **K.F.R.**

DIRECCION :
JUEGOS FLORALES, 49 - 08014 BARCELONA - Tel.: (93) 421 41 27

D.L. B 38379 89

EL JUEGO

No habrá más remedio que buscar la puerta a la Dimensión Omega penetrando en la Zona Tenebrosa y sorteando toda clase de obstáculos. Nuestros amigos deberán combinar sus distintas habilidades, puesto que poseen el poder de intercambiarse de dimensión cuando así lo deseen.

La Hermana Cósmica Omega es ágil, de constitución fuerte, desarrolla un potente salto y es muy efectiva al dar golpes altos con su espada láser.

El Profesor Locaten es torpe, su salto bastante corto, y es más eficaz encajando bofetadas a los enemigos que van por el suelo o a media altura.

Consigue la perfecta mezcla y ¡¡¡A POR ELLOS!!!

I PARTE

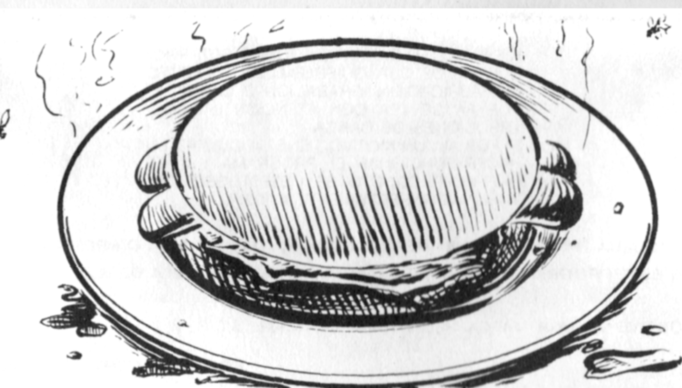
Estamos en la desolada Immaculate Garden y nuestro objetivo es llegar hasta la estatua erigida en honor al ilustre Batiscaf, fundador de la ciudad y responsable (en un lapsus fatídico) de entregar las llaves de la misma y nombrar Hijo Adoptivo al propio Tenebrosus.
Al pie de dicha estatua encontraremos la Clave Omega que nos permitirá acceder a la segunda parte del juego.

II PARTE

Nos encontramos entre los restos de la cultura Balunga. Deberemos atravesar sus laberínticas construcciones, repletas de objetos de incalculable valor para los arqueólogos estudiosos de civilizaciones arcaicas, con el objetivo de llegar hasta el monolito donde se ubica (¡por fin!) la puerta a la Dimensión Omega.

MARCADOR - I PARTE: El curioso marcador es fruto de la mezcla entre una antigua costumbre Balunga y la afición gastronómica de los habitantes de Immaculate Garden. Estos últimos descubrieron unos arcaicos documentos que revelaban las distintas fases de iniciación de los Hechiceros Balungas, y los adaptaron a su propio sistema de vida.

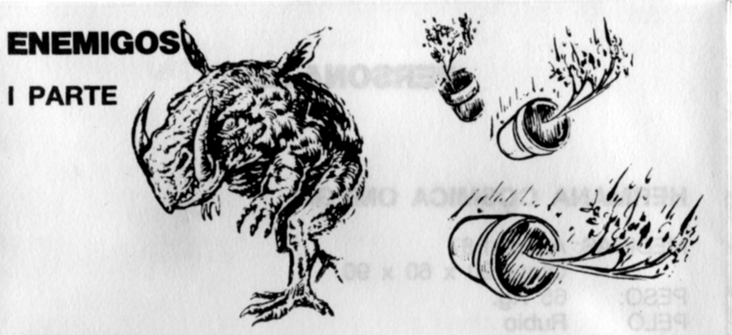
MARCADOR - II PARTE: El marcador respeta en su totalidad el único documento, referente a la iniciación de los Hechiceros Balungas, que se conserva actualmente. El mismo nos revela que utilizaban los últimos avances tecnológicos alcanzados por esta civilización como símbolos para establecer las distintas categorías de iniciación.



BOCATAS: Son los encargados de restablecer nuestra energía en las dos partes del juego.

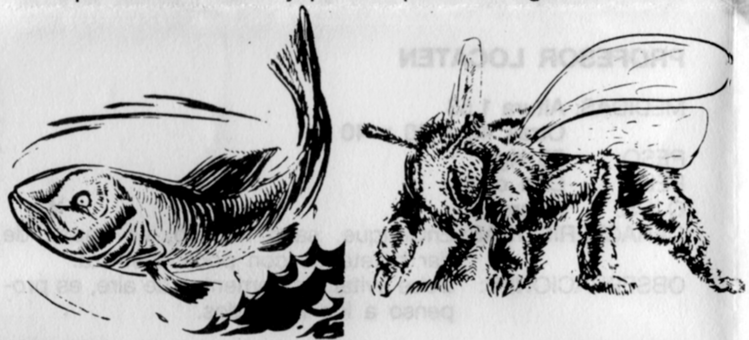
ENEMIGOS

I PARTE



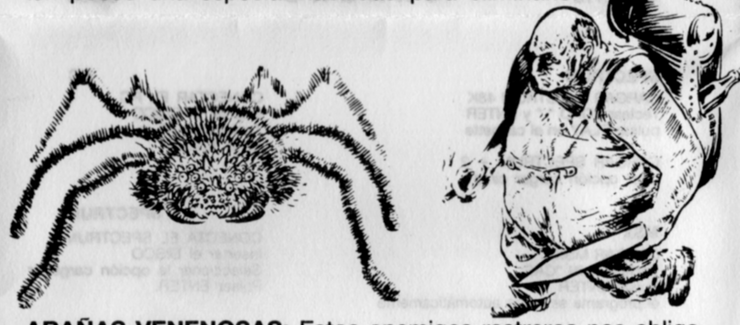
FLIP FLOP: Este animalejo saltarín está dotado de unos afilados dientes y no dudará en hincárnoslos.

LLUVIA DE FLORES: Es una permanente lluvia de flores que cae desde los edificios. Lo malo es que las flores llevan su correspondiente maceta y pueden provocar algún chichón.



TRUCHA: El único bicho que no pertenece a las huestes tenebrosas. Se dedica a saltar entorpeciendo nuestro avance.

ABEJORRO GIGANTE: Muy molesto e inoportuno. Siempre sale en el peor momento, pero, por suerte, el Profesor Locaten posee una especial habilidad para eliminarlo.



ARAÑAS VENENOSAS: Estos enemigos rastreros nos obligarán a saltar si no queremos experimentar el efecto de su veneno.

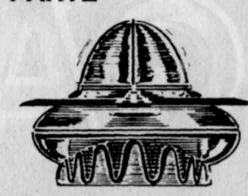
VICIOUS JACK: Perverso mutante que tiene por costumbre clavar su extraño punzón al que se cruce en su camino. Sortea los obstáculos con bastante habilidad y es muy peligroso.



TROMPITROMPING: Eterno guardian de la Clave Omega. Posee una fiereza sin límites y tendrás que entablar con él una difícil lucha cuerpo a cuerpo si quieres conseguir la clave.

ENEMIGOS

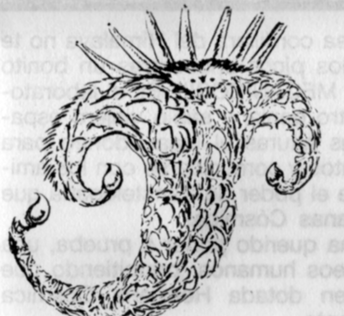
II PARTE





MEGASONDA: Aparato para detección de intrusos instalado por Tenebrosus. Está estropeado y no sirve para nada, pero fastidia bastante porque impide saltar con destreza.

UNGA BUNGA: Bautizado así por los Balungas. Los antiguos habitantes de las cavernas no se enteraron a tiempo de su mortífero poder.





DIABLILLO: Letal enemigo que pulula por las cuevas en busca de su alimento preferido: carne fresca.

HANGTRIP: Ten mucho cuidado con él. Tiene el cerebro revuelto a causa del intenso movimiento al que está sometido. Sus acciones son imprevisibles.





KANICOUS: Voladora bola que vigila, con poco éxito, una de las entradas al fascinante mundo Balunga.

ROBOPOP: Impertinente robot programado para destrozar a cualquier ser viviente que se le aproxime.



BIG VAMP: Aquí tienes tu último obstáculo. El poderoso enemigo que te presentará una batalla sin par. Si lo vences habrás alcanzado tu objetivo final: el monolito que abre la puerta a la DIMENSION OMEGA.